

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dalam merancang media pembelajaran android berbasis AR dengan gaya belajar kolb, peneliti dapat menyimpulkan hal yang diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Rancangan serta desain media pembelajaran android berbasis AR dengan gaya belajar Kolb yang dikembangkan dengan metode pengembangan ADDIE yang terdiri dari tahap *analyze, design, develop, implement, dan evaluate* mendapatkan rata-rata presentase sebesar 92.25% dari ahli media yang termasuk kedalam kategori “sangat baik” dan layak untuk diimplementasikan
2. Implementasi media pembelajaran android berbasis AR dilakukan dengan *one group pretest-posttest design*. Setelah dilakukannya pretest, manfaat serta dampak penggunaan aplikasi belajar AR SISKOM dapat dilihat pada hasil posttest peserta didik dengan perolehan gain dari rata-rata nilai pretest dan posttest sebesar 0.51 yang masuk kedalam kategori “sedang”. Kemudian pada penelitian ini didapatkan peserta didik yang belajar sesuai dengan gaya belajarnya atau yang memiliki gaya belajar diverger dan assimilator menghasilkan gain yang besar yaitu 0.55 untuk gaya belajar assimilator dan 0.53 untuk gaya belajar diverger. Hasil gain dari gaya belajar diverger dan assimilator memiliki perbandingan jauh jika dibandingkan dengan gain pada gaya belajar accomodator yang sebesar 0.15. Selain itu terdapat pula selisih gain yang tidak terlalu jauh antara gain assimilator dan diverger dengan gain converger yang sebesar 0.40 hal ini disebabkan karena gaya belajar converger yang berupa teks masih dapat mengalami peningkatan karena sajian materi dalam media ada yang berupa teks singkat.

3. Respon peserta didik terhadap media pembelajaran andorid berbasis AR mendapatkan nilai rata-rata presentase sebesar 92.5% yang masuk kedalam kategori “Sangata Baik”

5.2 Saran

Terdapat beberapa rekomendasi untuk pengembangan atau penelitian selanjutnya setelah media pembelajaran andorid berbasis AR dengan gaya Kolb ini diselesaikan. Rekomendasi yang dimaksud adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran dengan UI atau tampilan yang lebih menarik lagi
2. Membuat aplikasi pembelajaran dengan ukuran yang tidak terlalu besar
3. Pengemasan konten yang lebih menarik lagi. Apabila ada objek video, perhatikan kualitas suara dan gambar sehingga materi dapat tersampaikan dengan jelas
4. Sajian materi yang lebih sesuai lagi dengan masing-masing karakteristik gaya belajar
5. Perlunya soal pretest dan posttest yang dibuat langsung di aplikasi dan adanya database yang dapat menyimpan jawaban peserta didik sehingga tidak perlu melalui Google form.